

## 第一章 創作動機與研究範圍、方法

一直以來，人類就是需要想像，其源頭可上溯至希臘神話和羅馬神話（特別是荷馬的《奧德賽》）至 20 世紀中葉，JRR 托爾金的《哈比人歷險記》和《魔戒》、CS 路易斯的《納尼亞年代記》和近期的女作家 JK 羅琳《哈利 波特》，這些都是相當經典的奇幻文學，也是滿足人類想像力的文學。而從奇幻文學至電腦網路，媒介雖改變了，然而對幻想的渴求並未稍減，因為人類的思想不外乎就是在創造一個「虛擬世界」，以滿足內心對於異想世界的渴望，更藉由許多不合乎常理的超自然力量，去完成現實生活無法實現的夢想。

基於這樣的發想，啟發此次的創作內容。我的創作主軸在於異想的虛擬世界，發想來源則是長期觀察資訊社會所得到的訊息，藉著從電腦的虛擬空間到真實與奇幻之間的相互穿插，來探討數位科技與傳統藝術表現之間的可能性。在電腦虛擬中，在我《Reality?》的作品裡（圖一），我利用油彩的創作方式，藉由電影、小說中的主角人物相互穿插，解構後重組，尤其以負面形象為主要表現對象，因為負面元素往往表現著人性的真實面。之後，我加上了大型的色塊，而這色塊分別為紅、藍、綠、黃，四種鮮豔顏色，顏色的選擇則是根據「微軟」的商標<sup>1</sup>，四個顏色所組成的一面旗子。選擇的原因則是因為「微軟」它已經充斥著我們的生活，全球的電腦使用人口有九成是使用微軟的作業系統(Operating System)<sup>2</sup>，我們生活假設沒有「微軟」，生活機能必定會導致癱瘓，所以它的影響層面是全

---

<sup>1</sup> 【微軟 (Microsoft)】：微軟公司是全球最大的電腦軟體供應商。維基百科，<http://zh.wikipedia.org/w/index.php?title=%E5%BE%AE%E8%BB%9F&variant=zh-tw>。

<sup>2</sup> 【Operating System】：是作業系統的簡稱，也就是讓電腦系統能夠基本運作的軟體程式。黃匡庸 / 著，《2004 最新電腦字典》，臺北：旗標，2004 年，671 頁。

球性的，因為它操控並且左右著我們的日常行為。

在選擇了奇幻世界的佈景與主角之後，採用了多媒體的形式進行創作<sup>3</sup>，我將這樣的畫面與四種顏色中的一種顏色色塊相結合，結合的方式是利用動畫的方式，參觀者透過螢幕投射，只會見到其中一個顏色的色塊《圖一》，並且，畫面有些許水滴不斷流出，我試圖去模擬水的運動特徵《圖二》，藉此引誘觀者去觸碰滑鼠，而藉由滑鼠移動的互動關係之後，畫面會透出底下的畫面，而底下的畫面就是我的奇幻主角《圖三》，滑鼠經過的地方就會顯現，但是只要滑鼠停止，畫面就會恢復到原有的單色色塊。我藉由這件作品，要探討關於虛擬與真實的問題，也許觀者認為凡事要眼見為憑，但是在移動的當下，卻又創造出了另一個世界，但觀眾會以為藉由互動，打開了另一個世界，滑鼠停止時，卻又恢復了原本的畫面，真真假假、假假真真，真實是否重要？有待觀者自行去思考。

---

<sup>3</sup> 【Multimedia】：multi-字首在英文當中有『多、複合』的意義，而 media 是『媒體』，也就是我們人的感官能夠感受到的文字、聲音、影像等知識的表達工具，多媒體一詞出現在電腦上，指的是電腦能將上面所說的表達工具合為一體的技术。電腦硬體製造商開發出語音卡、影像卡，讓電腦能夠具備發出聲音，和顯示動態影像的能力；軟體程式設計師也不落人後，開發出能夠展現聲音、影像或動畫為一體的多媒體展示程式，使得電腦世界越來越五彩繽紛。《2004 最新電腦字典》，臺北：旗標，2004 年，620 頁。



圖一、廖得凱，《Reality?》局部，油彩、動畫 2008 年



圖二、廖得凱，《Reality?》局部，油彩、動畫 2008 年



圖三、廖得凱，《Reality?》局部，油彩、動畫 2008 年

此外，我發展出了符號相關的作品，源自於資訊時代的崛起，符號的應用已經與我們習慣息息相關，在各式各樣的網路通訊媒體的刺激之下，人們發展出了相當多的溝通符號，而是藉由鍵盤上既有的符號表，經過適當的排列組合之後，約定俗成的在全球化的衝擊之下，無論你是哪個國家哪個文化的人，都可以意會符號中的意義。所以在八十年代以後出身的族群，剛好因應九十年代的網路浪潮，他們變得習慣了這樣的網路符號，真實與虛擬之間變顯得不再是他們所關注的，只要能夠傳達出意義的都是他們的選擇。圖像、符號、文字的交互應用已經成為他們生活的一部分，所以在《圖四》中，我將符號及圖像相做結合，一個是資訊符號、一個是風景圖像，在視覺上呈現出強烈的衝突感，但在本意上都是在傳達訊息，但在形式風格上，卻大不相同。只要能傳遞出正確的訊息，形式上雖然不同，但對於訊息接受者來說又有什麼不同呢？



圖四、廖得凱，《What different?》，油彩、壓克力、畫布 130cm×24cm 2006 年

研究範圍是以 2006 年為始的作品研究，從《Transformation》《What different? 系列》、《Conquest》、《Reality?》系列，累積至 2008 年的作品。

研究方法主要是以作品內容為發展中心，在章節順序上都是運用作品本身的名稱來發展整個論文結構。從作品中去尋找相關的美學論述，以及從資訊社會現象中，與我作品的內容、造形、色彩等來進行自我作品的分析與探討。

第二章「FANTASY」主要在闡述對於資訊社會中次文化（Subcultures）的反思<sup>4</sup>，起初對於虛擬世界的發想，以最直觀、簡單的形式作為起始，之後漸進至數位時代所產生的現象，在異想和真實與電腦和現實之間，找出我所關切的議題進行表述。

---

<sup>4</sup>【次文化】：次文化的定義首先乃相對於和主流或主導文化的關係，它們構成主流文化的敵對部分，或是有所偏異但具支持性的部分。Peter Brooker / 著《文化理論詞彙》，臺北：巨流，2003 年 366 頁。

第一節中，「Transformation」是故事的開端，採自於一般最常見的故事形式，關於人類與精靈，畫面中，主角以不同過程在進行轉換；或許是傳奇中的精靈類，擁有與人類有所不同的生長器官，他符合了非現實世界的審查標準，獲准了進入奇幻世界的入境許可。在這裡，從我們所熟悉的生物形象揭開序幕。

第二節「What different？」系列，則是在講述數位時代的新興現象，個人電腦的普遍化加上網際網路的迅速普及，它以驚人的速度在使用者年齡上不斷往下深耕，從商務辦公擴及到娛樂生活，在新興世代年輕人的生活中佔據了不可或缺的份量，它已經取代了以往電視在人們心中的重要性。有鑑於此，E世代族群發展了許多的溝通符號，只要是網路使用的族群，對於鍵盤上符號的排列組合，都能意會其中的意義，無論是身處於哪種文化的參與者。所以我運用了資訊符號以及風景圖像相做結合，在視覺上利用複雜與簡單的對比，形式上則運用衝突的元素所構成；但事實上，在現今數位媒體時代中，文字、符號與圖像所共同組成的機會不勝枚舉。透過網路的傳遞，淺顯易懂的圖文最能快速表達出傳遞者的意涵，像這樣拼貼、重組的的溝通方式，是我在第二節中所要描述的重點所在。

第三節則是延續「What different？」系列所發展的作品「Conquest」，主題在探討資訊全球化中的現象，資訊浪潮快速的佔領我們的生活，一一的取代舊有的生活模式，但是我們必須思考的是，究竟誰才是贏家呢？又是誰一步步的在進行全球化的佔領計畫。於是我利用了古代西方的人物圖像，以及當代數位世界的霸主相互拼貼結合，表現手法則是沿用第二節所運用的視覺衝突，而意義上則符合資訊時代的符號圖文拼貼的概念，進而闡釋資訊全球化的因果現象。

第三章的《Reality?》系列則是運用多媒體的呈現方式，動畫的互動性是這件作品所要強調的部分，我利用了 2D 動畫的技術，試圖去表現幻象與真實的差異性。畫面裡所出現的元件，首先用傳統的油彩繪圖方式進行畫面的繪製，接下來是將元件獨立出來，經過數位化的修改編輯，以及程式相互應用，最後加上動畫的潤飾，使用螢幕投影的方式進行呈現。幻覺、虛擬、非真實的視覺效果，以及使用者與畫面的互動關係，編織出特殊的影音呈現，正是符合主題「FANTASY」所要探討的虛擬、幻覺、以及資訊全球化的種種現象。

接續第三章的第一節中，製作的手法都是沿用傳統與數位相互構成，透過兩層畫面的交迭作用，加上觀賞者的互動接觸，影像則顯示出另一層的結構關係。主畫面則是運用四原色作為伏筆，顏色則是根據資訊產業的霸主「微軟 (Microsoft)」進行延伸，從微軟的商標顏色進行佈局，旨在表現出微軟它佈滿控制我們生活的現象，它幾乎無所不在，我們不知不覺的被操控著卻不自知，以為這一切都是很自然的現象，因為只要沒有它的存在，我們生活近乎於癱瘓。在這樣資訊全球化之下的種種現象，它所象徵的並不是片面的影響，而是宣告資訊時代已經佔據我們的生活重心。我們必須去反思這樣的影響層面，主客關係的立場以及科技，事實上是便利還是障礙，所以「Reality?」系列正是我所要描述的幻象與真實、科技與生活的層層關係。

在第四章是我所做的總結，在「FANTASY」主旨之下，我發想構成了一連串的相關議題，在表現的形式上我盡可能的嘗試各種的可能，而又能兼顧傳統繪畫性以及數位科技的發展性。本人對於創作的堅持則是運用所有能充分表達的各種元素構成，並且嘗試多樣性以及突破種種技術上的困難，過程中反覆的思考、嘗試、淬煉，再加上我對於內容的多元涉略，最終達到本人所要求的標準。這期

間，我廣泛閱讀關於資訊全球化、全球趨勢、IT 產業動態發展<sup>5</sup>，期望在我的創作中，能夠幫助我去看清事實、釐清問題，創作出符合當代性的議題，進而思考主體性與科技的關聯，成為有意識的接收者，而不是盲目的追隨者。

---

<sup>5</sup> 【IT】：資訊科技（英文：Information Technology，簡稱 IT），是主要用於管理和處理信息所採用的各種技術的總稱。它主要是應用電腦科學和通信技術來設計、開發、安裝和實施信息系統及應用軟體。它也常被稱為資訊及通訊科技（Information and Communications Technology, ICT）。維基百科，  
<http://zh.wikipedia.org/w/index.php?title=%E8%B3%87%E8%A8%8A%E7%A7%91%E6%8A%80&variant=zh-tw>。

## 第二章 FANTASY

「FANTASY」這個代表奇幻的詞，正是我要表達的涵義。從古自今，不管是我們對於大自然的敬仰，或者是對未知世界的期待與恐懼，一直是我們想要去建構或者是發現的。長期以來對於現實世界的倦怠、無力、不滿，導致我們需要一股力量去填補心中的洞，而這個洞也正是我們必須去追尋的創意來源，往往很多的發想與創新，起先都是源自於一種想像，而這想像使我們暫時性的離開現實環境，狀似神遊般的精神狀態，去找尋一個可以令我們嚮往的天空，扮演著我們生活中的潤滑劑。

德國著名的哲學家 - 叔本華 ( Arthur Schopenhauer, 1788-1860 ) 認為人欲求和衝動起於缺乏和對現狀的不滿，但是事實生活又永遠得不到滿足，因此現實有如夢境，人生充滿痛苦，這痛苦就是生命意志的本質。他認為，要解脫這種痛苦有兩種辦法，一是獻身於哲學沉思，道德同情和藝術的審美直覺，進入排除一切功利目的和自我人格的忘我境界<sup>6</sup>。有鑒於叔本華所提出的「生命意志」說，我認為對於奇幻世界的嚮往與叔本華所說的「藝術的活動」意義相同，因為在藝術活動中，部分對於理想唯美主義的的追尋佔了相當程度的重要性，形式美的追尋與非真實世界的建構都是人類對於真實世界壓力、不愉快的一種暫時性逃避。

愛因斯坦說道：「想像比知識更重要 ( Imagination is more important than

---

<sup>6</sup> 李醒塵 / 著《西方美學史教程》，台北：淑馨，2000年429頁。

knowledge. )」<sup>7</sup>。若無想像我們的生活就顯得枯燥乏味。有鑑於此，我企圖創造一個奇幻空間，而這個空間的創作元素是來自於我對現實社會的觀察，藉由現實與虛幻間的轉換，從拼貼、重組、解構、再建構新結構等等，去發想一個可能性，而這個可能性，就是我對於「FANTASY」所定義。

藉由網路時代的崛起，溝通管道的選擇性變多了，在加上對於速成主義的追求，所以發展出了一連串的速成網路語言，這種語言它可以是世界性的，因為網路的世界中它沒有國界束縛。所以這種網路語言的現象，也印證出語言對於資訊時代中人類溝通所扮演的角色為何？我們知道，自從資訊時代的來臨，程式語言是一種溝通的可能性，鍵盤上的排列組合也創造出各種意涵，所以圖像、符號、文字的相互應用，都是當代人傳遞訊息所借用的元素之一，或者我們也可以說是因為網路通訊軟體的條件之下，所以有這樣的現象產生。

---

<sup>7</sup> 科維 / 著，殷文 / 譯，《第八個習慣 從成功到卓越》，台北：天下遠見，2005 年 78 頁。

## 第一節 Transformation

義大利美學家—克羅奇（Benedelto，Croce，1866 - 1952）提到：藝術的本質就是直覺，藝術是幻象或直覺。所謂直覺首先是心靈的一種賦形力、創造力和表現力。直覺的過程就是心靈賦物質以形式，使之上升為可供觀造的具體形象的過程。直覺就是表現，也就是創造。直覺能力不是靜態的，而是動態的。它是一種過程，是把印象、感受、感覺、情緒、衝動之類‘物質’的東西提升為“心靈形式”的過程，這個形式，這個掌握就是表現。因此，在克羅齊眼裡，直覺即是心靈統轄物質的一種構形能力，又是一種創造具體形象的活動過程，而且還是一種心靈活動的產物<sup>8</sup>。

有鑑於對克羅奇直覺說的說法，我藉由精靈的圖像進行奇幻世界的開端，異世界的領域中，精靈的形象是我們對於未知領域中最常聯想到的形象之一，因為奇幻文學作品的定義中，精靈普遍身型比人類略為細小而骨架纖細。他們都有尖尖的耳朵。他們都愛住在森林裡，有修長的身型，不論男女皆長的無比俊美，舉止優雅，目光敏銳，並精於箭法。壽命長達數百、甚至上千年，雖然在體格上稍嫌纖細，但反應速度幾乎無人能比。

所以我使用了這個精靈（Fairy）形象構成，去表達我開宗明義所要闡述「FANTASY」的奇幻世界，讓我們使用直觀式的想像圖像進行聯想，我挪用這

---

<sup>8</sup> 李醒塵 / 著《西方美學史教程》，台北：淑馨，2000年501頁。

個形象做個開端，與先前提到克羅齊的「直覺說」為基礎，從直覺（Intuition）> 感覺（Sensation）> 知覺（Perception）的過程中，借用精靈的形象與人類形體相做結合以突顯出獨特特徵，直觀式的引誘觀者從知覺去思考判斷轉換的過程，進而可以去了解本人對於奇幻建構的意圖，以至於達到認識（Cognition）的目的。



圖五、廖得凱，《Transformation》，油彩、畫布 99.5cm x 238.5cm 2006 年

圖五中，我運用了三張畫面相做結合，類似祭壇畫（altarpiece）的結構方式，分別是由左、中、右依序組合，畫面中共同的特徵是類似精靈式的耳朵，這是一個轉化的過程，使用的技法是傳統的油畫表現法，用具像的形式表達出精靈的形象轉換。左與右的畫幅角度是要襯托出轉換的不同變化而中間的畫面則是轉換後的最終狀態，差異的地方則是多了角的出現，因為他的特殊性，所以突顯了角色位置，或許也可以說：「這是一個轉換的連作」，而是藉由再現（Representation）的形式呈現。

## 第二節 What different ?

自九十年代全球全面性的面臨網路的來臨 ( WWW ), World Wide Web 簡稱 WWW 或是 3W , 是網路上的一種多媒體查詢系統 , 這種系統最主要是可以在網路上發揮多媒體的傳輸能力 , 目前成為在 Internet 上的一股主流 , 因為它結合了文字、聲音、影像等多種傳播媒體 , 所以透過 WWW 伺服器 , 使用者可以十分容易的存取各種在不同網路上的資訊 , 目前已經成為 Internet 上最熱門的網路之一 , 在 WWW 上的畫面都必須使用支援 HTTP 及 HTML 的傳輸協定的瀏覽器 , 使用者才可以瀏覽它們<sup>9</sup>。

瀏覽器的大幅成長與電算機硬體價格的消滅 , 使用電子計算機以及接觸的範圍不斷攀升 , 而 Computer 是電子計算機 , 簡稱計算機 , 俗稱電腦 (Electronic Brain)。原先 Computer 一詞是指用來做數學運算的簡單機器 , 後來由於它的功能增強 , 可解決的問題增多 , 擴充到生活上大部份的問題 , 所以又有『電腦』的形容。電腦加上了網際網路的應用之後 , 它的影響力擴及到全世界的角落 , 舉凡科學、商業、經濟、社會、藝術等各種領域 , 資訊網路的威力震撼全球。

數位媒體的崛起 , 溝通方式上 , 人類多了新的溝通方式 - 網路通訊 , 利用鍵盤鍵入文字的方式 , 加上圖片或是符號的構成 , 將要表達的訊息傳遞到接收者的顯示器上 , 這樣的溝通方式已經充斥著人類的生活週遭 , 在使用的文字、圖片、符號的結構上 , 成了各式各樣約定俗成的「新時代」語言。「新時代」語言的標

---

<sup>9</sup> 《2004 最新電腦字典》, 臺北: 旗標, 2004 年, 1036 頁。

準則是能讓閱讀訊息者迅速解讀訊息，所以可能是「音似」、可能是造形相似、也可能是圖形或符號讓我們直覺聯想，它沒有過多的文化包袱也沒有過多意義。這樣的「新時代」語言已經深耕在網路使用族群，火星文所產生的負面現象已經使教育單位正視這樣的問題存在<sup>10</sup>，因為它扭曲了文字本身的意義或是濫用，但是數位世代的族群卻是沉浸於「新時代」語言的「便利性」。

德國著名哲學家卡西爾(Ernst Canirer, 1874-1945)指出：「符號的背後總隱藏著意義，符號的功能就在於揭示意義。符號不是實體性的，而是功能性的，它不是個別事實的複製或模擬，而帶有某種模糊、抽象的普遍性，但又不是概念。」<sup>11</sup>以至於在抽象普遍性中我們去建構出新的意義符號形式。

圖六中，我運用兩張圖畫進行拼貼，左邊是由英語字母符號所組成的符號 - 「Orz」，這字母的組成是「失意體前屈」之意，。「|\_|」它看起來像是一個人跪倒在地上，低著頭，一副「天啊，為什麼是這樣」的動作，雖然簡單卻很傳神。台灣的大學學科能力測驗國文科試題中，其中有一題是將被誤用的語言（被報章雜誌或是網際網路影響後的用法）改成正常的白話文，其題目範例中出現：「3Q 得 Orz 感謝得五體投地」一段，引起輿論相當大的爭議。但「Orz」用在「拜服」「欽佩」的意思上並不常見，也不不少人認為這是出題老師對「Orz」不甚了解而誤用。

---

<sup>10</sup> 【火星文】：火星文，字面可解作火星星人用的文字。隨著網際網路的普及，網友（尤其是年輕網友）開始大量使用以同音字、音近字、特殊符號來表音的文字。由於這種文字與日常生活中使用的文字相比有明顯的不同並且相當奇異，故被稱為火星文。維基百科，<http://zh.wikipedia.org/w/index.php?title=%E7%81%AB%E6%98%9F%E6%96%87&variant=zh-tw>。

<sup>11</sup> 李醒塵 / 著《西方美學史教程》，台北：淑馨，2000年586頁。

所以在運用符號上，我使用相反的「Orz」，來自於本意其被扭曲，短時間內，從「失意體前屈」到五體投地，是虛擬世界中不斷上演的現象之一，快速建構而迅速瓦解產生另一個新型態，完全符合數位時代的特點，所以進行反向「Orz」（圖六）與風景圖像的結合（圖八），而圖像內容是以高山為主題的風景繪畫，使用傳統的油畫表現技法。畫面中，山與天空比例約為一比二（圖七），天空佔據了畫面多數面積，因為我意圖呈現出遼闊氣勢的風景圖，整幅色調為灰藍沉重色為主色調，意似暴風雨前的平靜，恰似有什麼事情將要發生的樣子，欲要呈現出詭譎氣氛的風景圖像。符號圖像形式則採用大色塊的極簡造形建構，它也可以說是一幅抽象繪畫，黑與黃的搭配則是突顯反差進而達到對比的視覺效果。



圖六、廖得凱，《what different?1》局部，壓克力、畫布 129cm×61.5cm 2006年



圖七、廖得凱，《what different?1》局部，油彩、畫布 129cm x 61.5cm 2006 年

當我將這兩幅繪畫並列結合時，它在視覺上卻實呈現出強烈的對比衝突，極簡與寫實、抽象與具像、寧靜與磅礴，將文字、符號、圖像結構成訊息組成，看似沒有關聯的組成卻是「新時代」語言的溝通新型態也是新興網路文化現象。似變形蟲一般，不斷的分裂、變化、解構、重組，得到約定俗成的定義之後，經過網路快速的散播之下，它的型態又會不停的增加或刪減。類似維基經濟學

（Wikinomics）一樣<sup>12</sup>，定義不是一人或是一個團體所組成，它打破權威性，人人都可以刪除、新增、修改它的定義，因為這是個參與的年代，Blog、Youtube、

<sup>12</sup> 【維基經濟學】：是一個新的詞彙，源自於近年開放、共享、集體創作的維基百科，它亦是一本書，作者是唐·泰普史考特（Don Tapscott）及安東尼·威廉斯（Anthony D. Williams），他們鑄造出維基經濟學一詞，是用來強說明「集體協作」（Mass Collaboration）的現象與機會。維基百科，

<http://zh.wikipedia.org/w/index.php?title=%E7%B6%AD%E5%9F%BA%E7%B6%93%E6%BF%9F%E5%AD%B8&variant=zh-tw>。

Wikipedia 等等案例，都是集體協作模式 ( Collaboration ) 下的產物。資訊時代中沒有絕對的道理，只要能達到大眾能理解的標準而又能快速傳達的方式，都能為大眾所接受，而非邏輯性的。



圖八、廖得凱，《what different?1》，油彩、畫布 129cm x 23cm 2006 年

所以本人在《what different?》系列中探討了資訊社會的維基現象，網路大量族群共同協定的產物，我衝突並置兩種形式，旨在符合維基現象的特徵，呈現出對大自然的無體投地之意，而內容涵義不是著重要點，形式的意涵則是最主要訴說的重點，本人意欲藉由作品的顯現去表達我對社會現象的反思。

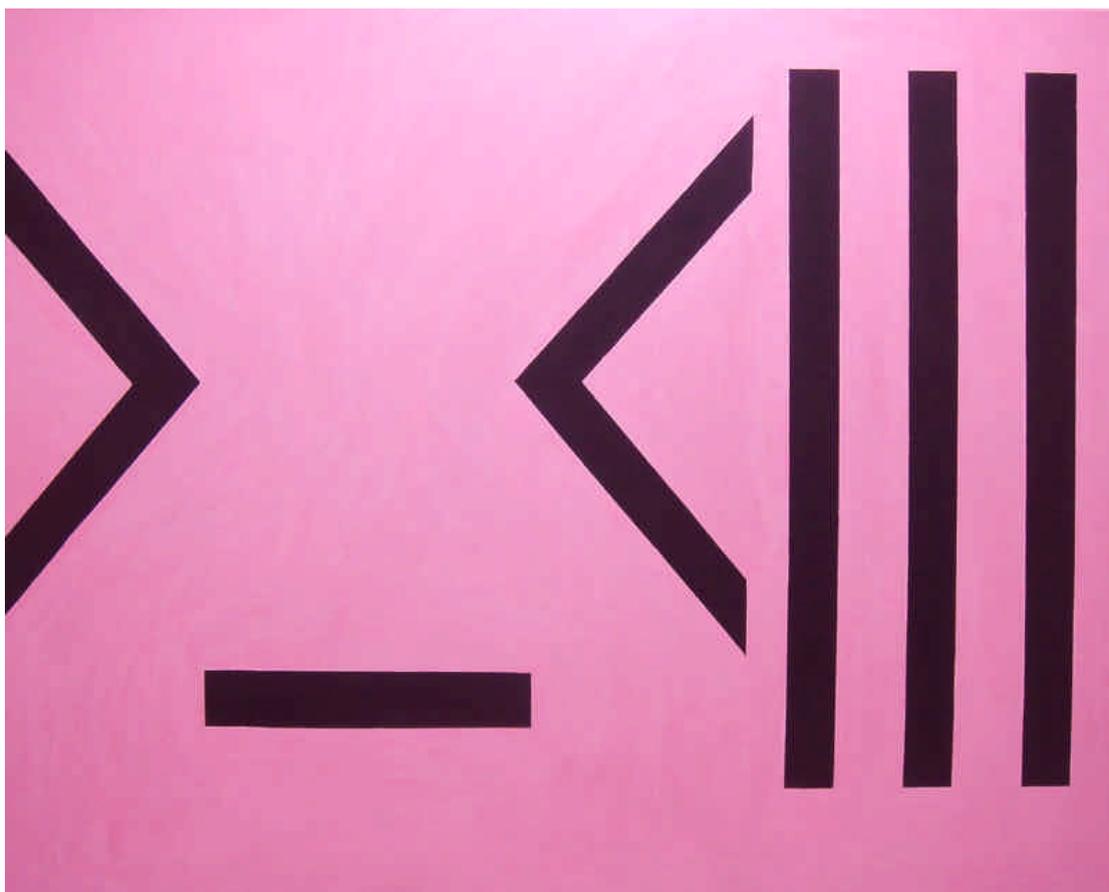
由於這樣的理念之下，我用相同的形式創作另一幅構成（圖十一），畫面是由一幅海浪的（圖九）風景圖像和一幅資訊符號畫面（圖十）所結合，沿用《what different?》的創作手法：「呈現強烈的對比衝突，極簡與寫實、抽象與具像、寧靜與磅礴」。此幅資訊符號是意味著「囧」樣，「囧」字音為「ㄐㄩㄥˇ」，因為字形形式類似人臉表情，也是網路被使用率非常高的字彙之一，另一種說法為「一言難盡」之意。畫面中令人直覺聯想到的是海浪打到臉上的狀態，所以衍申出「尷尬

尬」與「困境」的組合，所以此幅內容涵義也不是著重要點，形式的意涵還是《what different?》的重點著重方向。

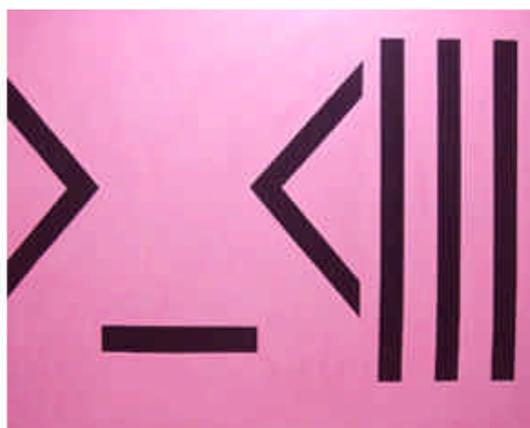
最後，在兩件作品的輔助之下，我將所觀察到的資訊社會現象進行剖析，解構再重組後結構，意圖利用形式去解釋現象，並且是我所解讀後的現象，是我利用知覺（perception）所判斷後的產物，它不是全面性的闡述資訊社會，而是有範圍性的去進行部份現象的反思。



圖九、廖得凱，《what different?2》局部，油彩、畫布 129cm x 61.5cm 2006 年



圖十、廖得凱，《what different?2》局部，油彩、畫布 129cm x 61.5cm 2006 年



圖十一、廖得凱，《what different?2》，油彩、畫布 129cm x 23cm 2006 年

### 第三節 Conquest

在德籍的美國哲學家馬爾庫塞（Herbert Marcuse, 1898-1979）所提到的：當代資本主義社會已經不同於以前的社會，它已成為一個“單向度”的社會。所謂“單向度”的社會即無對立面或否定面的社會，這是現代科學進步和相應的統治制度，統治方式完善化所造成。這就是說，當代發達的工業社會已成為一個具有強大的同化整合能力的系統，它使一切對立和否定因素都消解了，社會失去了否定面，變成了“單向度”的社會；人也失去了個人的生活，完全屈從於技術與社會的統治，變成了“單向度”的人，喪失了合理地批判社會現實的能力，形成了單一化和畸形化的意識和行為模式，以至整個當代社會的文明，包括科學、藝術、哲學、日常思維、政治體制、經濟和工藝各個方面，全都成了單向度的<sup>13</sup>。

科技不斷的快速發展，科技給了什麼，我們也就照單全收，被快速與便利兩種衝擊之下，我們被養成了一種慣性，對周圍環境不再敏感，經常處於被動者的狀態，最後所有的五感神經都退化了，長期養成對科技依賴的結果。資訊科技強權正襲擊全世界，我們被迫合作，不合作就淘汰。

在日常生活當中，偶像崇拜是人們普遍所擁有的記憶，所以在我建立的圖像當中，「聖像」的出現，就是要表現關於擁有超乎於一般人類力量的圖像。在這件作品當中；左邊的盔甲戰士（圖十二），是源由電影〈特洛伊〉裡的角色 - 阿基里斯的形象作為範本。在傳說中，阿基里斯是驍勇善戰，它唯一的弱點是阿奇

---

<sup>13</sup>李醒塵 / 著《西方美學史教程》，台北：淑馨，2000年 602頁。

里斯腱 ( Achilles Tendon ), 左邊這個圖像, 是勇者的代表。

而右邊這個圖像 ( 圖十三 ) 是, 是來自於電影 < 亞歷山大大帝 > 的靈感, 他是馬其頓王國國王。他維持了以馬其頓領導的統一希臘諸城邦, 並征服了波斯、及其它亞西亞王國, 直至印度的邊界。他用 13 年時間征服了當時歐洲視角的「已知世界」, 被認為是歷史上重要的軍事家, 所以右邊的圖像則是王者、權力的代表。

於是, 在我要闡述的現象中, 阿基里斯 ( Achilles ) 亞歷山大大帝 ( Alexander ), 兩者是典型的象徵。勇氣與權勢二者, 各佔著畫面兩旁, 中間畫幅是微軟的標誌與「Orz」的符號 ( 圖十四 ), 中間象徵著對微軟的甘拜下風, 左右兩幅則是西方的強權意象 ( 圖十五 ), 於是這樣的佈局要顯現出, 資訊社會中, 強權已經吞噬我們的生活, 它提供我們便利性; 相對的, 我們也被它擺佈了。世界總是需要制衡的力量, 當一方已經過於強大時, 必須要有另一股力量來平衡, 這個二元世界是我在創造 FANTASY 的概念中, 所要反應我們現實社會的縮影, 左右對照式的安排則是要呈現出它的莊嚴之氣, 一種對偶式的神聖, 藉由三幅畫面的建構, 權力與勇氣的象徵; 以及對於資訊強權的屈服。



圖十二、廖得凱，《conquest》局部，油彩、畫布 99.5cm x 99.5cm 2007 年



圖十三、廖得凱，《conquest》局部，油彩、畫布 116cm×90.6cm 2007 年



圖十四、廖得凱，《conquest》局部，油彩、畫布 129cm x 61.5cm 2007 年



圖十五、廖得凱，《conquest》，油彩、畫布 129cm x 31.6cm 2007 年

### 第三章 REALITY?

此一章節我將延續我在第二章 - 《FANTASY》的發展作延伸，藉由人、大自然的圖像作為組合，在接下來的發展中我將從生活觀察中的點點滴滴作為我創作發想的來源。在先前我所提到，對於奇幻世界的建構一直是人類所嚮往的，乃基於對現實生活的不滿與無力，在科技高速發展的現今，資訊社會的轉變，使一切的物質現象不斷的「往前」邁進，但是人類終究是跟不上科技的腳步，因為生活的一切事物是需要「時間」所沉澱消化。以致於我們在生活中不斷的被消磨我們的感知，我們被迫不斷的接收影音、圖像、資訊，導致於我們成為一個空殼，意識能力、思考能力、判斷能力大幅降低。

在人類的歷史上，十八世紀工業革命，人類藉著工業技術，可以到在相較之下的短時間內到達目的地，也能在短時間內生產出大量的產品，約二十世紀的 1960 年代，電腦的技術開始發展，到了 1985 年之後，個人電腦（PC）開始普及<sup>14</sup>，人人都有能力、有機會擁有個人電腦處理文書事務，它讓個人可以完成的事務更加多元、更加完善。但是，在 1990 年開始，網際網路（Internet）高度發展，國與國的疆界概念更加模糊了，在一個地點，藉由一臺個人電腦加上可連外的網路設備，就可以與全世界有網路的定點有所接觸，這與工業革命之後的發展速度已經無法比擬了，因為 A 點到 B 點的時間，只要是在地球上，需要不到一秒鐘！

在西元 2000 年之後，全球的現代化國家，都將寬頻網路鋪設為國家重點方

---

<sup>14</sup>【個人電腦】：又稱個人計算機，英文縮寫為 PC，即 Personal Computer。  
<http://zh.wikipedia.org/w/index.php?title=%E4%B8%AA%E4%BA%BA%E7%94%B5%E8%84%91&variant=zh-tw>

向之一，從窄頻進步至寬頻<sup>15</sup>，世界正式的進入了網路的時代，人人都有機會參與這個大時代的來臨。網路時代自九零年代以來，已經歷經了二次革命，起初網路使用者是被動的，使用者藉由網路搜尋引擎（Search Engine）<sup>16</sup>或由資料端所提供，去得到他們所需要的資料。這整個過程，資料提供的一方與使用者的關係是單向的，但是自從頻寬技術已由窄頻改良到寬頻時，內容提供者與使用者關係已有所改變，使用者不再只是單方面接受資訊，我們可以從維基百科（wikipedia）<sup>17</sup>、YouTube<sup>18</sup>、部落格（blog）<sup>19</sup>、奇摩知識<sup>20</sup>....等等可以得知，藉由一些驗證機制，使用者可提供內容物，如：圖片、文字、影片等等，這就是網路革命之下的發展。

自 1960 年代電腦問世至今，短短約五十年，科技的發展幅度與對生活的衝

---

<sup>15</sup> 【寬頻】：寬頻在基本電子和電子通訊是描述續號或者是電子線路包含或者是能夠同時處理較寬的頻率範圍。寬頻是一種相對的描述方式，頻率的範圍愈大，也就是頻寬愈高時，能夠傳送的資料也相對增加。維基百科，

<http://zh.wikipedia.org/w/index.php?title=%E5%AF%AC%E9%A0%BB&variant=zh-tw>。

<sup>16</sup> 【搜尋引擎】：（網路）搜索引擎指自動從網際網路搜集信息，經過一定整理以後，提供給用戶進行查詢的系統。網際網路上的信息浩瀚萬千，而且毫無秩序，所有的信息象汪洋上的一個個小島，網頁連結是這些小島之間縱橫交錯的橋樑，而搜索引擎，則為用戶繪製一幅一目瞭然的信息地圖，供用戶隨時查閱。維基百科，

<http://zh.wikipedia.org/w/index.php?title=%E6%90%9C%E5%B0%8B%E5%BC%95%E6%93%8E&variant=zh-tw>。

<sup>17</sup> 【維基百科】：是一個基於 wiki 技術的多語言的百科全書協作計劃，也是一部用不同語言寫成的百科全書，其目標及宗旨是為地球上的每一個人提供自由的百科全書——用他們選擇的語言所書寫的，全世界知識的總和。維基百科，

<http://zh.wikipedia.org/w/index.php?title=%E7%B6%AD%E5%9F%BA%E7%99%BE%E7%A7%91&variant=zh-tw>。

<sup>18</sup> 【YouTube】：YouTube 是一個網際網路網站，讓使用者上載觀看及分享視頻短片。它是一個可供網民上載觀看及分享視頻短片的網站，至今已成為同類型網站的翹楚，並造就多位網上名人和激發網上創作。維基百科，

<http://zh.wikipedia.org/w/index.php?title=Youtube&variant=zh-tw>。

<sup>19</sup> 【Blog】：網誌（blog）是網路日誌（weblog）的簡寫，也有人從英文音譯為部落格、部落閣、博客等，是按照時間順序以文章的形式在網路上發表內容的一種方式，屬於網路共享空間的一種。維基百科，

<http://zh.wikipedia.org/w/index.php?title=%E9%83%A8%E8%90%BD%E6%A0%BC&variant=zh-tw>。

<sup>20</sup> 【奇摩知識】：雅虎知識<sup>+</sup>，是一個社群導向的服務，允許使用者發問、回答、投票等行動。使用單純的問答系統的好處是可以不必在不同且以分類為主的論壇花費時間尋找答案，和在關鍵字搜索中的結果花費時間尋找答案。維基百科，

<http://zh.wikipedia.org/w/index.php?title=%E5%A5%87%E6%91%A9%E7%9F%A5%E8%AD%98&variant=zh-tw>。

擊是有史以來最大變革，它使個人的力量可以發揮到最大，而不再依靠組織賦予權力，也就是因為這樣大幅度的影響之下，我們真的能夠負荷這麼大的改變嗎？能接收這麼龐雜的資訊量嗎？我們的身、心、靈會因此受到怎樣的衝擊？

我們將日常生活中所遭受到負面的能量，進而轉化到奇幻的世界當中，因為它使我們忘記了“壓力”。在這樣的需求之下，於是，我創造了一個世界，而那個世界的來源是來自於日常生活的觀察；電影、歷史、圖像、夢境、資訊 等等，加以拼貼、挪用所構成，而這些圖像卻也是反映著我們現實生活的種種；無奈、恐懼、期待、崇拜 等等，各式的可能性。

在這裡繪製了四幅景象，分別是開端、貪婪、邪惡以及希望，元素取自於電影小說，因為電影小說往往能滿足人們的異想空洞。

於是，《Reality?》系列我選擇了多媒體（Multimedia）的表現形式，將油彩與數位媒體各自的獨特特性相結合。透過四個顏色作為開端，分別為紅、綠、藍、黃，這是根據微軟（Microsoft）的商標作為選用，因為控制著我們的生活。對本人而言，一筆一畫的情感堆疊加上我對於資訊媒體的熟悉，期待能相互能做到各自所擁有的不同特性，也能切題我對於資訊社會現象產生的憂慮。

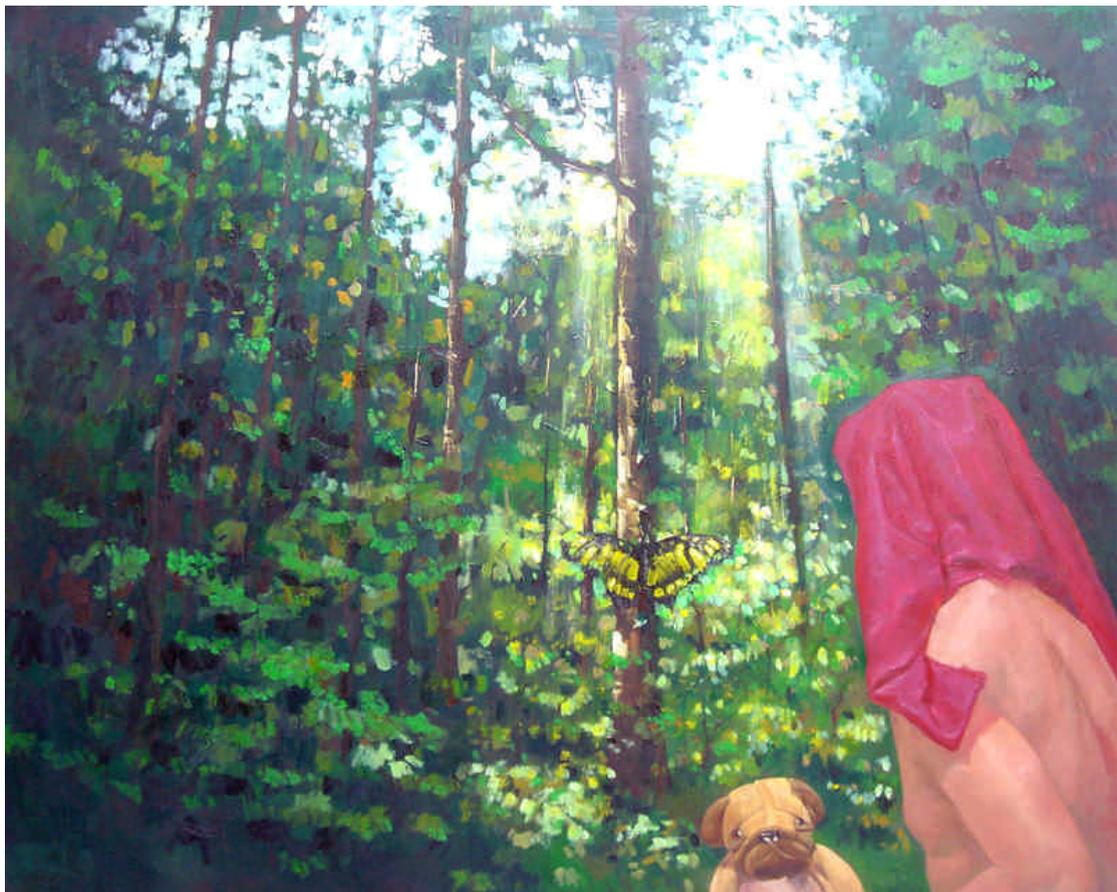
## 第一節 Reality?

在這一系列中，利用大色塊與景象堆疊。首先我運用了微軟的商標 - 四色旗作為前景，每一色塊皆搭配一幅景象，色塊原由紅、藍、黃、綠，意味著征服之意。在畫面上利用類似平塗的方式將顏料均塗，並且作出顏料每層之間的層次感，目的是為了保有對油彩的手感以及顏色本身深淺之間韻味。在《Reality?》中，利用四色之中 - 「紅」(圖十六)作為元素，再搭配上底層的異想世界(圖十七)作為同一組組圖。



圖十六、廖得凱，《Reality?》局部，油彩、動畫 2008 年

畫面中(圖十七)描述一個人處在怪異的場域裡，似乎在這空間，卻又不是，而手中怪異的布偶隱藏著某種涵意，總體來說它是個很不確定的組合，意味著我們善變不定的本性。我藉由這樣的元素進行佈局，去開創一個異想世界，在時空交錯與不同物件的結合之下，去編織一個未知的奇幻世界，進而延伸出之後的創作動機，探討這個以「人」為出發主軸的可能性與電腦操縱下的現代人足以做一有力的抗衡。有如佈景一般畫面，或許缺乏那真實性，但在數位時代中，真實與虛擬不再這麼重要，而是傳達意義是否確實才是著重的要點。



圖十七、廖得凱，《Reality?》局部，油彩、動畫 2008 年

最後我將兩幅畫作數位化，轉而利用電腦進行佈局，我採用了動畫模擬的方式，色塊重疊於奇幻景象之上，而色塊之上則運用電腦繪圖的方式繪製了水滴(圖十八)，並且模擬水滴的運動方式，由上順著地心引力往下流，此動作的目的是為了模擬真實以及吸引使用者與畫面互動。在這層層的安排之下，我透過電腦程式的設計，使用者被模擬的水滴吸引至畫面前方，現場透過滑鼠的引導之下，畫面與畫面之間，則會似水彩暈染的效果一般(圖十九)，只要滑鼠經過之處，電腦系統立即呼叫程式呈現效果，色塊被效果推開透出底色的場景，只要同一個區塊沒有再接收到系統的指示，色塊則會吞噬底部的景象，恢復原本樣貌。



圖十八、廖得凱，《Reality?》局部，油彩、動畫 2008 年

作品整個運動的程序為景象覆蓋著景象，藉由運動的擬真元素吸引使用者進行互動，互動所表現出的結果為 - 使用者誤以為因為它所下的動作，表現出另一幅景像，利用虛擬創造虛擬，結果還是虛擬，唯一的真實則是使用者當下的動作。讓我們去反思我們眼前所在乎的真實性?當下的感受或許我們忽略了，在一切都講求快速的年代中，感受被忽略了，過程或許應該勝過於結果。



圖十九、廖得凱，《Reality?》局部，油彩、動畫 2008 年

第二幅則是利用綠色色塊作為前景（圖二十），背景幻象圖像是取自於電影〈羊男的迷宮〉的靈感（圖二一），我使用表現式的、繪畫式的形式，試著塑造出詭異的氣氛，羊頭人身的組合，一個未知的世界。



圖二十、廖得凱，《Reality?》局部，油彩、動畫 2008 年



圖二十一、廖得凱，《Reality?》局部，油彩、動畫 2008 年

第三幅則是藍色色塊（圖二十二），我要訴說的是這一奇幻故事的永恆性，我使用了西方古老建築圖像作為佈局（圖二十三），中間的火焰正是象徵著永恆 - 生生不息。而後方的烏鴉，正是邪惡的力量正在等待著，所以在最後，我做最後的收尾，從奇幻的開端至奇幻的尾端，它一個個象徵著一幕幕的情景。



圖二十二、廖得凱，《Reality?》局部，油彩、動畫 2008 年



圖二十三、廖得凱，《Reality?》局部，油彩、動畫 2008 年

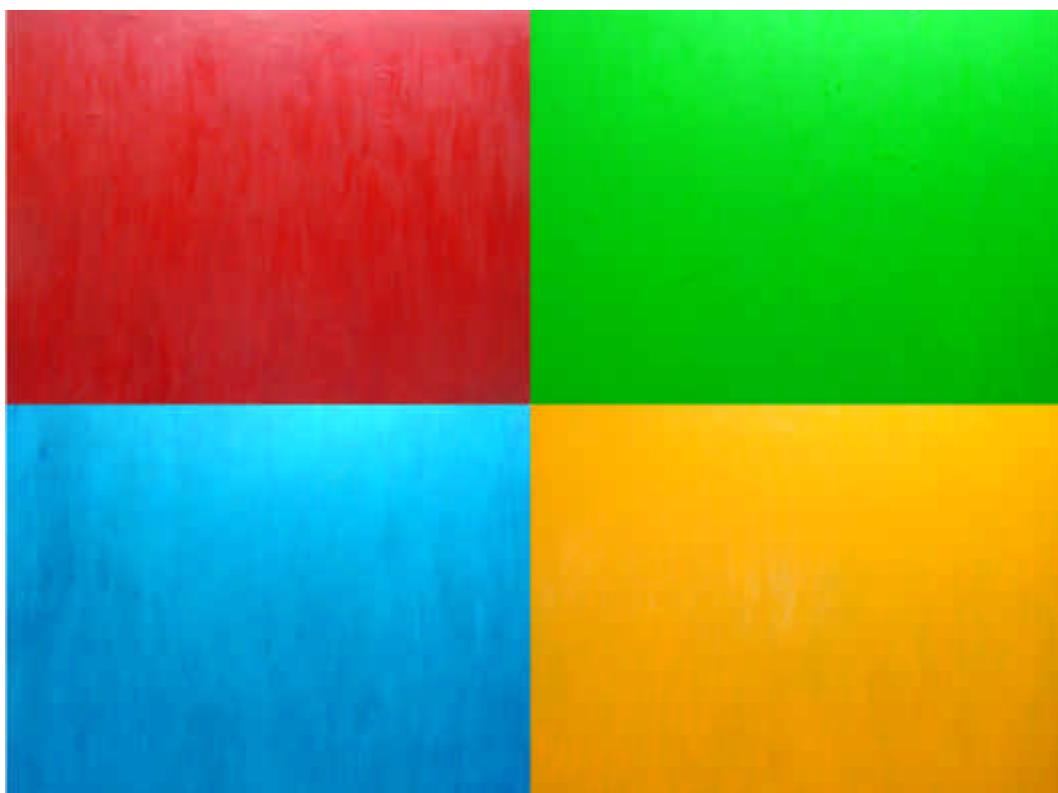
最後，利用黃色色塊作為前景（圖二十四），背景圖像是藉由電影〈魔戒〉中的負面角色所啟發（圖二十五），奇幻不可知的主角，與象徵性的石像組合在一起，詭異的氣氛是我想要塑造的情境。這裡所要表達的是另一股力量的相抗衡，這個負面形象在電影中，象徵的是「貪婪」，也正是我想要訴說的人類本性，它被深植在深層，我們必須藉由教育的方式，將善惡觀念的道德觀，重新指導改善我們的「本能」，加注理性於我們的邏輯思考中，我們的本能被「修飾」了，它趨近於「人類」團體社會的標準。



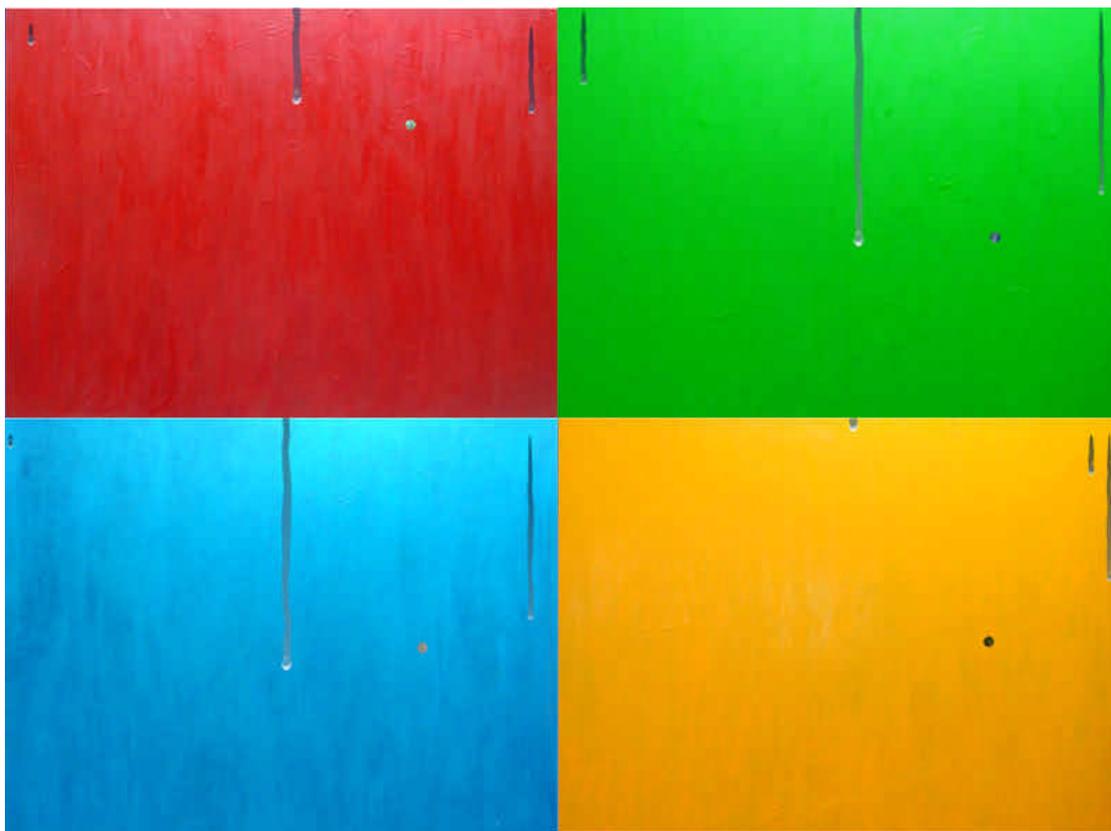
圖二十四、廖得凱，《Reality?》局部，油彩、動畫 2008 年



圖二十五、廖得凱，《Reality?》局部，油彩、動畫 2008 年



圖二十六、廖得凱，《Reality?》動作一，油彩、動畫 2008 年



圖二十七、廖得凱，《Reality?》動作二，油彩、動畫 2008 年



圖二十八、廖得凱，《Reality?》動作三，油彩、動畫 2008 年

## 第四章 結 論

在本人的創作論述發展中，著重探討著資訊社會的種種現象，乃基於大學主修是資訊背景的緣故，我投注心力於資訊科技的探討與發展。在創作上，嘗試將以往所學與藝術創作結合，在不同領域上，作最適當的安排。本人認為，藝術表現必須從社會環境取得養分，關心我們的生活、我們的世界，勝過於關心個人。每一種層面、每一種領域，都有它的重要性及影響力。選擇了以資訊議題作為主軸，乃是因為近幾年的發展素大為驚人，快還要更快，多還要更多，發現人們也已經習慣這一切，舉凡社會、經濟、教育等等，資訊科技無所不在，會導致什麼現象呢？人們懶於思考，著重結果重於過程，以至於現代人生活能力大幅下降，造成空洞的現代人。

我期待我關心的議題以及藝術表現，可以發人醒思，也許不能改變什麼，但是希望能引起人們意識到這樣的現象。創作的過程中，得到最多的就是從生活中去反映創作，從自深關切的問題著手，更能找到其中問題所在，我相信這已不是小眾的問題，而是全世界都面臨到的社會現象。不單方面的接受科技所給的方便，更要著重主體意識的明確，科技跟語言一樣只是一種工具，人文素養才是人類社會不可或缺的本源。

研究所的生涯中，從美術行政轉而鑽研美術創作理論，尤其是大學主修資訊緣故，過程中，免不了有些謀合期，再不斷的努力嘗試下，從失敗中找尋各種可能性，期間閱讀了大量全球趨勢以及藝術理論的書籍，期待藉由跨領域

( Interdisciplinary ) 中，整合 ( Integrate ) 出新的契機，找到關切的重點。資訊背景當成創作中的優勢，它只是形式表現的一種可能，內容才是創作意涵的著重方向。過程中最大的收穫是 - 態度。秉持正面的思考，不斷的嘗試不同的方向。我閱讀了不同領域的書籍、找尋了很多資料，我不再侷限於藝術的範圍之中，世界的種種現象都可以為創作議題，問題在於怎麼做？經過畢業創作的磨練，視野更加遼闊。

最後，此次的畢業創作，我的指導教授 - 黃海雲教授給予了我最大的鼓勵與創作空間，黃老師不厭其煩的聆聽我的想法，在我遇到挫折時，適時的給我方向思考，全然的感受到老師從旁協助我成長的苦心，在創作的過程中，對於老師的感激，點滴在心頭。

## 參考文獻及資料

### 一、書目

1. 王秀雄 / 著，《美術心理學》，臺北：台北市立美術館，2002 年。
2. 王秀雄 / 著《藝術批評的視野》，臺北：藝術家出版社，2006 年。
3. 李明明 / 著，《古典與象徵的界限》，臺北：東大圖書股份有限公司，1993 年。
4. 李明明 / 著，《形象與言語》，臺北：三民書局股份有限公司，1992 年。
5. 李醒塵 / 著《西方美學史教程》，臺北：淑馨，2000 年。
6. 呂清夫 / 著，《造型原理》，臺北：雄獅圖書股份有限公司，2006 年。
7. 何政廣 / 主編，林姿君 / 撰文，《彭托莫》，臺北：藝術家出版社，2004 年。
8. 科維 / 著，殷文 / 譯，《第八個習慣 從成功到卓越》，臺北：天下遠見，2005 年。
9. 郭維國 / 著《暴喜圖》，臺北：林耿藝術有限公司，2002 年。

10. 梅田望夫 / 著，蔡昭儀 / 譯《網路巨變元年 - 你必須參與的大未來》，臺北：先覺，2007 年。
11. 黃匡庸 / 著，《2004 最新電腦字典》，臺北：旗標，2004 年
12. 雄獅西洋美術辭典編委會，《雄獅西洋美術辭典》，臺北：雄獅圖書股份有限公司，1998 年。
13. 張淵仁 / 總校訂《電腦 網路 通訊知識百科》，臺北：電腦人文化事業股份有限公司，2003 年。
14. 潘東波 / 編著《20 世紀美術全覽》，臺北：相對論出版，2002 年。
15. Chris Anderson 克里斯·安德森 / 著，李明、周宜芳、胡瑋珊、楊美齡 / 譯《長尾理論》，臺北：天下遠見，2006 年。
16. Don Tapscott 唐·泰普史考特 & Anthony D. Williams 安東尼·威廉斯 / 合著，王怡文 / 譯《維基經濟學》，臺北：商智文化，2007 年。
17. Friedrich Wilhelm Nietzsche 尼采 / 著《悲劇的誕生》，臺北：左岸文化出版，2005 年。
18. Heinrich Wölfflin 亨利·沃爾夫林 / 著，曾雅雲 / 譯《藝術史的原則》，臺北：雄獅圖書股份有限公司，2000 年。
19. Henry Focillon / 著，吳玉城 / 譯《造型的生命》，臺北：田園城市文化事業有

限公司，2003 年。

20. Herbert Read 赫伯特·里? / 著，梁錦鋆 / 譯《藝術的意義》，臺北：遠流，2006 年。

21. Joseph E. Stiglitz 史迪格里茲 / 著，黃孝如 / 譯《世界的另一種可能》，臺北：天下遠見，2007 年。

22. Peter A. Angeles / 著，段德智、伊大貽、金常政 / 譯《哲學辭典》，香港：城邦，2005 年。

23. Peter Brooker / 著，王志弘、李根芳 / 譯《文化理論詞彙》，臺北：巨流，2003 年。

24. Thomas L. Friedman 佛里曼 / 著，楊振富、潘勛 / 譯《世界是平的》，臺北：雅言文化，2005 年。

## 二、電影

1. CS Lewis / 著, Andrew Adamson / 編導,《納尼亞傳奇：獅子女巫魔衣櫥》,美國,迪士尼和華爾媒體,2005年。
2. Guillermo del Toro / 編導,《地獄怪客》,美國,Revolution Studios,2004年。
3. Guillermo del Toro / 編導,《羊男的迷宮》,西班牙、墨西哥、美國,華納(墨)、電影屋(美)、騰達(台),2006年。
4. J. R. R. Tolkien / 著, Peter Jackson 彼得傑克森 / 編導,《魔戒首部曲：魔戒現身》,美國,New Line,2001年。
5. J. R. R. Tolkien / 著, Peter Jackson 彼得傑克森 / 編導,《魔戒二部曲：雙城奇謀》,美國,New Line,2002年。
6. J. R. R. Tolkien / 著, Peter Jackson 彼得傑克森 / 編導,《魔戒三部曲：王者再臨》,美國,New Line,2003年。
7. 宮崎駿 / 編導,《神隱少女》,日本,博偉發行,2001年。

### 三、 網路

#### 1. 維基百科

<http://zh.wikipedia.org/w/index.php?title=%E5%9B%A0%E7%89%B9%E7%BD%91&variant=zh-tw>

#### 2. 維基百科

##### 【Globalization】

<http://zh.wikipedia.org/w/index.php?title=%E5%85%A8%E7%90%83%E5%8C%96&variant=zh-tw>

#### 3. 維基百科

##### 【微軟 ( Microsoft )】

<http://zh.wikipedia.org/w/index.php?title=%E5%BE%AE%E8%BB%9F&variant=zh-tw>

#### 4. 維基百科

##### 【IT】

<http://zh.wikipedia.org/w/index.php?title=%E8%B3%87%E8%A8%8A%E7%A7%91%E6%8A%80&variant=zh-tw>

#### 5. 維基百科

##### 【火星文】

<http://zh.wikipedia.org/w/index.php?title=%E7%81%AB%E6%98%9F%E6%96%87>

&variant=zh-tw

6. 維基百科

**【維基經濟學】**

<http://zh.wikipedia.org/w/index.php?title=%E7%B6%AD%E5%9F%BA%E7%B6%93%E6%BF%9F%E5%AD%B8&variant=zh-tw>

7. 維基百科

**【個人電腦】**

<http://zh.wikipedia.org/w/index.php?title=%E5%80%8B%E4%BA%BA%E9%9B%B%E8%85%A6&variant=zh-tw>

8. 維基百科

**【寬頻】**，

<http://zh.wikipedia.org/w/index.php?title=%E5%AF%AC%E9%A0%BB&variant=zh-tw>

9. 維基百科

**【搜尋引擎】**

<http://zh.wikipedia.org/w/index.php?title=%E6%90%9C%E5%B0%8B%E5%BC%95%E6%93%8E&variant=zh-tw>

10. 維基百科

**【維基百科】**

<http://zh.wikipedia.org/w/index.php?title=%E7%B6%AD%E5%9F%BA%E7%99%B%E7%A7%91&variant=zh-tw>

11. 維基百科

【YouTube】

<http://zh.wikipedia.org/w/index.php?title=Youtube&variant=zh-tw>

12. 維基百科

【Blog】

<http://zh.wikipedia.org/w/index.php?title=%E9%83%A8%E8%90%BD%E6%A0%BC&variant=zh-tw>

13. 維基百科

【奇摩知識】

<http://zh.wikipedia.org/w/index.php?title=%E5%A5%87%E6%91%A9%E7%9F%A5%E8%AD%98&variant=zh-tw>